Домус (Domus)

Данная Дисциплина отражает связь Малокузийца с пристанищем, которое он привязывает к себе. Когда Пауки становятся старше и могущественнее в этой Дисциплине, различие между вампиром и его пристанищем попросту стирается.

Прежде чем Киндред сможет воспользоваться любой из сил Дисциплины Домус, он должен выполнить то, что Малокузийцы называют «вступление во владение». Вступление во владение требует, что Киндред пометил периметр своего пристанища собственной Витаэ. Чем большую область он собирается застолбить, тем больше Витаэ требуется для вступления во владение. Полное вступление (то есть, полная разметка периметра пристанища) требует нескольких ночей и огромного количества Витаэ. Даже скромное пристанище требует в результате, чтобы Киндред кормился гораздо чаще, чем при обычных обстоятельствах. Вступление во владение это что-то вроде ритуала перехода и иногда наиболее опасная часть нового Реквиема Малокузийцев. Однако после его завершения вступление во владение дает Киндреду в границах его пристанища безопасность и силу, которым другие Киндреды могут лишь завидовать.

Каждая точка Размера Пристанища требует для полного вступления во владение пять Витаэ человека или вампира, и чтобы церемония состоялась, Паук должен выпустить эту кровь из собственного тела. Чтобы окропить землю пристанища кровью, у Паука есть лишь столько ночей, сколько точек насчитывает Размер Пристанища. Поэтому Паукам с пристанищами покрупнее, стоящими как минимум четыре или пять точек, необходимо добыть и израсходовать не менее 20 Витаэ всего за четыре ночи. Даже если Малокузиец не испытывает никаких моральных или технических проблем в связи с охотой на столько целей (или же в связи с полным уничтожением нескольких бедолаг), то местные последствия такого «возлияния» будут значительными. Некоторые Пауки плетут широкую сеть в первые ночи срока, другие же предаются охотничьему неистовству в каком-нибудь отделенном квартале.

* Паутина дрожит (The Web Trembles)

Малокузиец до того настроен на свою недвижимость, что он знает, когда нарушаются границы его территории. Земля говорит дому, дом передает информацию своему хозяину. Сами доски и гвозди шепчут ему разведданные. Со временем многие Малокузийцы начинают относиться к этому ощущению как своеобразному звонку на обед. Многие также воспринимают его как своеобразное поглаживание по коже – легкое, осторожное и интимное. Любой материальный нарушитель вызывает это территориальное чувство. Если у данного Малокузийца есть еще и какая-нибудь другая способность, чтобы чувствовать эфемерных существ вроде привидений и духов, то и такие нарушители будут засечены этой силой.

Стоимость: —

Dice Pool: Wits + Empathy + Domus против Composure субъекта (+ Obfuscate, если применимо и активировано). На практике эта Дисциплина считается «всегда включенной», даже если Паука в пристанище нет. Рассказчик делает бросок для игрока всякий раз, когда у того есть гости. Благодаря чувственной связи Паука со своей

паутиной, сверхъестественная сила крови другого вампира не может помочь в противодействии этой силе. Более того, Малокузийцы могут инстинктивно отличать приход Киндреда от другого гостя, во многом подобно тому, как Отпечаток Хищника (Predator’s Taint) сообщает их чувствам об окрестных Зверях.

Действие: N/A

Результаты броска

Драматический провал: Нарушитель вызвал онемение чувства паутины у Паука. Тот и понятия не имеет о непрошенных гостях и получает штраф -2 ко всем dice pool (котел костей – лучше не переводить, верно?) связанным с этой силой до конца ночи.

Провал: Паук не почувствовал нарушителя вообще.

Успех: Малокузиец знает, когда и где на землю, которую он объявил своим владением, зашел нарушитель. В тот самый момент, когда нарушитель пересекает периметр Паучьей крови, Паук чувствует, как его кровь звенит подобно натянутой струне. Эффект действует, бодрствует ли Паук, спит или в торпоре (хотя в последнем случае он может быть не в силах как-то отреагировать). Эта сила чувствует летающих нарушителей (например, вампиров в облике летучих мышей) на высоте до 100 футов от земли.

Исключительный успех: Достижение исключительного успеха дает Пауку вкусить силу, которую эта Дисциплина дарует на более продвинутых уровнях. Вампир не только знает, когда и где нарушитель вошел в его пристанище, он также знает, где тот находится все то время, пока не уйдет. А если вампир уже встречал этого нарушителя, то он также инстинктивно опознает его.

** Паутина говорит (The Web Speaks)

Эта сила не просто дает Малокузийцу знать, когда нарушаются границы вокруг его недвижимости, но и позволяет ему чувствовать все, что происходит в его пристанище, как если бы здание было частью его тела. Он видит, слышит и осязает все, что происходит в стенах дома, все, что творится под его темной крышей. Он чувствует ковры под ногами нарушителя, пылинки, танцующие перед незваным гостем, и дождь, барабанящий в окна. Ничто не застанет его врасплох.

Стоимость: 1 Витаэ за сцену

Dice Pool: Wits + Empathy + Domus. При обыденных проверках Восприятия (Perception) против субъектов, не пытающихся быть скрытными, эта сила бросков не требует; Паук может мысленно наблюдать за нарушителями, как если бы смотрел на них напрямую. Для всех видов тайных действий внутри пристанища Малокузиец бросает Wits + Empathy + Domus вместо любого другого dice pool Восприятия, который обычно бы использовал в противостоянии. Паук может даже использовать этот dice pool вместо Wits + Investigation + Auspex для противостояния Obfuscate и прочим силам, как то описано в боковой колонке «Столкновение Воль» (Clash of Wills) на стр. 119 «Вампиров: Реквиема».

Несмотря на то, что Паук обладает великолепным чувством своего логова, его все равно можно одурачить, побудив неверно истолковать воспринятое. Во многих случаях величайшее преимущество этой силы состоит в огромном органе чувств, которым она наделяет Малокузийца

– он не получает штрафы за темноту, расстояние, фоновые шумы и другие аналогичные условия. Он – хозяин своего дома.

Действие: Мгновенное и противостоящее, сопротивление возвратное.

*** Верная паутина (Loyal Web)

Эта сила позволяет Пауку причинять разные слабости его крови наоборот: находящиеся в его границах переживают ужасную тревогу, физическую слабость и, в случае смертных, сильную тошноту. Забредшие в паутину Малокузийца часто слишком поздно понимают, что они очутились на проклятой территории, где даже обычно простые задачи кажутся сложными, а сложные становятся практически невыполнимыми. Пока нарушители находятся в логове Малокузийца, они чувствуют себя все более заторможенными и неуклюжими, в то время как хозяин становится более могущественным. Как будто сам дом противится всем нарушителям неуловимыми, но сбивающими с толку способами: гвоздь цепляется за одежду, половица отходит в неподходящий момент, или лампочка взрывается, когда ее включают.

Стоимость: 1 Витаэ за субъекта за сцену. Паук может продолжать применять эффекты этой силы ко все новым и новым субъектам до тех пор, пока он предпринимает необходимые действия, и у него есть Витаэ для этого. Любое существо в пределах пристанища считается законным субъектом.

Dice Pool: Для активации этой силы броски не требуются. Вместо этого Малокузиец жертвует Витаэ дому (обычно вскрыв вену и оросив пол кровью или побрызгав своей Витаэ на стены), и место входит в гармонию с его нуждами и становится враждебным к нуждам всех прочих. Едва уловимые эффекты наполняют этот дом: половицы скрипят по собственному почину, чтобы испортить попытки нарушителя к Скрытности (Stealth), либо же воздух внутри дома может стать затхлым и пыльным во время физической конфронтации, вынуждая непрошенных гостей двигаться неуверенно или спотыкаться. До конца сцены пристанище дает Малокузийцу премию +3 к Физическому и Социальному dice pool, как если бы он был специализированным снаряжением. В то же время пристанище накладывает штраф -3 к Физическим и Социальным действиям всех целевых субъектов.

Действие: Мгновенное

**** Паучий кокон (The Spider’s Cocoon)

На этом продвинутом уровне Дисциплины Малокузиец буквально сливается воедино со своим пристанищем, во многом подобно тому, как изучивший Протея Киндред может слиться с землей, но с гораздо более могущественными результатами. Слившись со своим пристанищем, Паук может гораздо больше, чем чувствовать все, что там происходит – сама структура здания становится продолжением его неживого тела. Двери, окна и инвентарь становятся его конечностями, воздух становится его натужным дыханием, трубы становятся его венами, и каждый гвоздь превращается в клык.

Стоимость: 1 Витаэ плюс 1 Willpower за сцену

Dice Pool: Presence + Occult + Domus

Действие: Продолженное. Чтобы завершить активацию этой силы, требуется пять успехов плюс по одному успеху за точку Размера

Пристанища. Каждый бросок представляет один шаг кровавого разжижения.

Результаты броска

Драматический провал: Драматический провал на любой стадии процесса прерывает попытку и растрачивает Витаэ и Willpower, выделенные для этой попытки. Паук также подвергает повреждению за насильственное отвержение пристанищем. Бросьте количество точек в Размере Пристанища – каждый успех наносит Пауку одно очко летального повреждения.

Провал: Паук ни шаг не продвигается в своей трансформации. Если попытка прекращается, выделенные для нее Витаэ и Willpower растрачиваются.

Успех: Персонаж делает еще один шаг к поглощению его пристанищем.

Исключительный успех: Персонаж существенно приближается к ассимиляции в пристанище. По мере этого процесса тело Паука как будто разливается кровью, которая впитывается в поверхности пристанища. После завершения процесса тело Малокузийца попросту исчезает из виду. Фактически, все пристанище теперь это обличье Киндреда. Он может чувствовать все происходящее в границах его крови, и сам дом становится его телом. Он контролирует структуру дома и все в доме, как если бы это были его конечности. Dice poll вампира для атак во время такого слияния с пристанищем составляет Presence + Weaponry + Domus, плюс оружейная премия, определяемая Рассказчиком, исходя из используемых для атак инструментов. Подобным образом Паук может использовать лишь предметы, вделанные в тело пристанища. Например, канделябры, двери и ставни использовать для атаки можно, а мебель нельзя. Врагам внутри пристанища сложно будет найти укрытие, и почти наверняка первые атаки застигнут их врасплох.

Вампир может использовать гвозди в стенах, стекла в окнах и любые другие острые края, чтобы кормиться нарушителями в своем пристанище. Как и для любой другой попытки кормления Рассказчик должен определить подходящий dice pool, но Паук может попытаться покормиться просто размахивая острыми краями сломанного легкого инвентаря или незаметно выставив гвозди из досок пола.

Нанесение вреда пристанищу не наносит непосредственного вреда вампиру, но может вынудить его покинуть физическую структуру пристанища. Повреждение стен или инвентаря пристанища попросту лишает Паука подручного оружия. Однако огненные повреждения пристанищу вынудят Паука принять собственное обличье, что он может проделать где угодно в пределах кровавой границы, включая землю снаружи дома. Точное количество огненных повреждений варьируется в зависимости от природы пристанища и определяется Рассказчиком, но навскидку можно предложить следующее: как только пожар внутри пристанища разгорится достаточно, чтобы причинить повреждение равное Здоровью Паука + Размеру Пристанища, Малокузиец «катапультируется».

***** Живая паутина (The Living Web)

Эта сила трансформирует самое пристанище Малокузийца в геомантический эквивалент самого Паука – в вампира. Вся область

внутри пропитанного кровью периметра пристанища высасывает жизненную силу и кровь из пейзажа вокруг и скармливает ее Пауку в паутине. Когда эта сила действует, Малокузийцу нет нужды охотиться, поскольку он уже пассивно охотится на каждое живое существо в целой округе. Его пристанище и земельный участок сами поддерживают себя согласно его стандартам – сад либо вечно цветет, либо исполнен печали увядания, как хозяину больше нравится. Вся недвижимость пристанища меняет выражение, отражая настроение хозяина. Пристанище даже намеренно чинит само себя от повреждений и накапливает кровь для хозяина.

Стоимость: 2 Витаэ плюс 1 Willpower за день или ночь

Dice Pool: Эта сила не требует броска для активации, но она влияет на многочисленные действия или делает их возможными. Пристанище Паука становится неуловимым продолжением его психэ (души?), совсем как предыдущая сила делало пристанище огромным продолжением его тела. Точки персонажа в Домусе становятся премией ко всем Социальным броскам, которые он делает вблизи пристанища – сад становится более приветливым и красочным для бросков Социализации (Socialize) или более мрачным и зловещим при попытках Запугивания (Intimidation). Малокузиец может легонько менять земельный участок, чтобы привлечь животных (Manipulation + Animal Ken + Domus), или же менять его существенно, привлекая любопытных школьников (Presence + Persuasion + Domus). На усмотрение Рассказчика контроль персонажа над землей пристанища может использоваться для усиления прочих действий, вроде dice pool Скрытности (Stealth), чтобы прятать трупы, или dice pool Выживания (Survival), чтобы ловить приманенных животных.

Пристанище также охотится и сберегает кровь для своего хозяина, хотя оно не обладает специальной способностью изменять природу Витаэ. Например, если пристанище сильно удалено от человеческого общества, оно может оказаться не в состоянии добыть человеческую Витаэ. Раз в день, пока Паук спит, или раз в ночь, пока Паука нет дома, пристанище может охотиться на кровь ищущих еду животных, соседских детей и даже заблудившихся вампиров. Как и для любого охотничьего действия, для этой задачи нет единого dice pool. Однако пристанище получает следующее преимущество – оно может использовать точки Места (Location) Пристанища или Размера Пристанища, чтобы формировать dice pool. Как и с прочими охотничьими бросками один успех дает одну Витаэ, которую пристанище накапливает в своих стенах и земле. За каждую точку Размера Пристанища можно накапливать две Витаэ.

И наконец, пристанище также может со временем «лечить» себя, направляя геомантические силы в свою форму. Все поврежденные поверхности, инвентарь и так далее внутри пристанища чинят одно очко Структуры каждую ночь, в которую активирована эта сила. Разрушенные предметы чиниться не могут.

Пример: *Дориан, Малокузиец Инвиктус, свивший гнездо в заброшенной ферме, решает активировать Живую Паутину по прибытии домой незадолго перед рассветом. Когда он позже будет спать, то ощутит шорох гравия под велосипедными шинами и крики безобразничающих мальчишек и захочет, чтобы его пристанище добыло ему немного их крови. Игрок тратит необходимые Витаэ и*

Willpower и информирует Рассказчика, что хочет изменить атмосферу пристанища, чтобы заманить играющих на его недвижимости мальчишек поближе к дому броском Presence + Subterfuge + Domus – юные сорванцы не смогут устоять перед тайной. Это и будет dice pool пристанища для охоты.

Рассказчик решает, что если детей можно заманить в дом, несколько раз подозрительно открыв и закрыв двери в заброшенном старом фермерском доме, или даже просто оставив внутри включенное радио, тогда они наверняка обо что—то поранятся.

Игрок Дориана бросает охотничий dice pool, и тот приносит ему четыре успеха. Один из соседских мальчишек довольно сильно поранился, распоров ногу об какое-то битое стекло. Его кровь стекает по грязному зазубренному краю на землю, где пристанище и накапливает ее для Дориана. Впоследствии доктор будет удивляться, как пацан умудрился потерять так много крови от такой сравнительно небольшой ранки.

Но еще более странным будет то, что когда ребята вернутся на следующих выходных, они обнаружат окно, о которое поранился их друг, все такое же старое и такое же грязное, но снова целое, и нигде нет ни следов крови.

Действие: По разному.

ПАУКИ И ОБОРОТНИ

Если вы используете в своей хронике элементы «Werewolf: The Forsaken», вы можете заподозрить, что геомантические силы, которыми манипулирует Паук для изменения или починки своего пристанища, это некая форма Сущности (Essence). Возможно, пристанище даже стало своеобразным локусом. Это все решать Рассказчику. Если вы хотите привлечь в историю немного вервольфов, кажется вполне достоверным, что злой, хищный дом стареющего монстра вроде Малокузийца может изменить с годами резонанс местности. В свою очередь это может привлечь голодных духов, терроризирующих или сотрудничающих с вампиром, либо же это может спровоцировать местных Люпинов исследовать местность.

Если в вашей хронике Сущность достаточно важна, чтобы за ней следить, будет справедливым сказать, что Живая Паутина использует Сущность для починки пристанища. В качестве общего правила считайте, что всякий раз, когда используется эта сила, расходуется вся доступная в данной местности Сущность, даже если чинится всего одно очко Структуры, даже если пристанище не используется для охотничьего броска. Всякий раз когда мистические свойства крови используются для вмешательства в Сущность, Сущность гарантировано будет растрачена.